

Jon Gómez Palomar

Analizar mundos para crear otros

R1 - Game Design

UOC

Índice

| | |
|---|-----------|
| 1. Introducción | 2 |
| 2. Análisis del sistema lúdico | 2 |
| 2.1. Modelo MDA en Return of the Obra Dinn | 2 |
| 2.2. Modelo MDA en Dredge | 4 |
| 3. Análisis del Mundo Ludoficcional | 5 |
| 3.1. Las dimensiones de Return of the Obra Dinn | 5 |
| 3.2. Las dimensiones de Dredge | 7 |
| 4. Propuestas de Modificación | 9 |
| 4.1. Return of the Obra Dinn | 9 |
| 4.2. Dredge | 10 |
| 5. Referencias | 12 |
| 5.1. Bibliografía | 12 |
| 5.2. Filmografía | 12 |
| 5.3. Ludoteca | 13 |

Universitat Oberta
de Catalunya

1. Introducción

En este trabajo se va a realizar un análisis de los videojuegos *Return of the Obra Dinn* (Lucas Pope, 2018) y *Dredge* (Black Salt Games, 2023) desde la perspectiva del diseño orientado al sistema lúdico y al mundo ludoficcional. Posteriormente, se propondrá una modificación de algunos de sus elementos para generar una experiencia lúdica distinta.

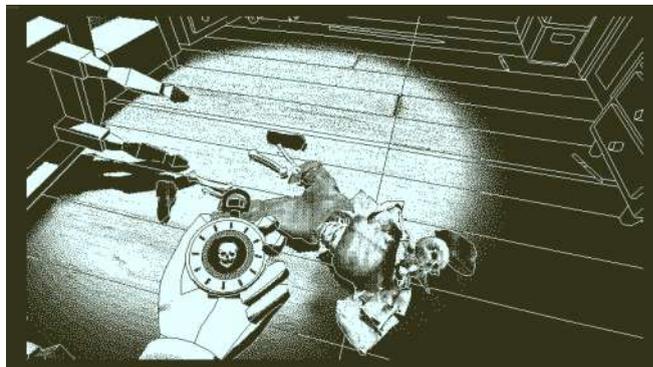
Antes de entrar en materia, cabe mencionar las similitudes entre ambas propuestas a nivel narrativo, puesto que ambas presentan un *personaje autónomo* (Planells, 2015, pág. 232-233) a control del jugador, una ambientación histórica en un entorno marítimo y las dos obras aspiran a inferir una sensación de misterio, casi terror cósmico a quienes las experimentan. En este sentido, la motivación principal que vertebra la acción del jugador en ambos juegos se podría sintetizar en los verbos “investigar” y “explorar”.

Por último, mencionar que los videojuegos, especialmente *Dredge*, van a ser analizados sin expansiones y con *spoilers*. También matizar que en este trabajo se diferencia el significado de la palabra *narrativa* del de *narración o historia*, siendo la primera el acto de comunicar y la segunda el contenido semántico de la misma (Gómez, en *Kanki Podcast*, 2024).

2. Análisis del sistema lúdico

2.1. Modelo MDA en *Return of the Obra Dinn*

Comenzando por las **mecánicas**, *Return of the Obra Dinn* se basa en la exploración y deducción a partir del uso de un reloj mágico que permite visualizar los momentos finales de la tripulación. Esta mecánica, bautizada como *Memento Mortem*, permite al jugador explorar la escena para descubrir los detalles. Esta escena con el tiempo detenido siempre viene introducida por un contexto sonoro y a veces de diálogo que da indicios de los momentos anteriores a la muerte.



Reloj del *Memento Mortem*

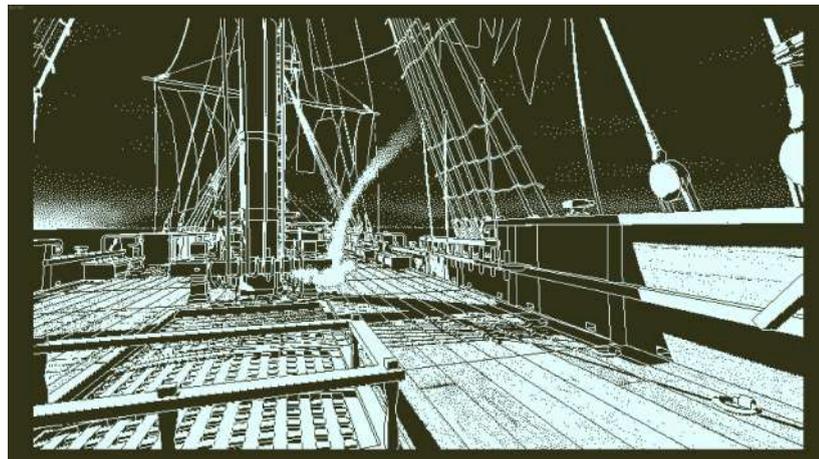
Posteriormente, se muestra en el diario la escena descubierta, incluyendo: capítulo al que pertenece (con el objeto clave y la ubicación del barco en el suceso), fotografía de la víctima, diálogo previo, ubicación del cadáver y personas que presenciaron su muerte.

El videojuego implementa un sistema de prevención de errores que busca evitar la frustración del jugador, desdibujando el rostro de los personajes sobre los cuales aún no se ha revelado suficiente información. Además, advierte que intentar descubrir la identidad de un fallecido mediante prueba y error en la lista de pasajeros resultará infructuoso. Asimismo, se señala la dificultad de determinar el destino de ciertos personajes, incentivando al jugador a resolver primero los casos más sencillos para obtener el contexto necesario que facilite la identificación de los más complejos.

También incorpora una mecánica que, al hacer zoom sobre un personaje, muestra su posición en la imagen general al inicio del diario, donde se representa a toda la tripulación y los pasajeros. Esta imagen funciona como un medio de referencia al que se puede recurrir al intentar determinar la identidad y el rol de un personaje mediante inspección visual.

Al finalizar la observación de un *Memento Mortem*, se permite permanecer en la escena e interactuar con el diario tanto como sea necesario, hasta que se decida salir a través de la puerta del espacio etéreo. Este proceso desbloquea, de manera bastante lineal, la siguiente sección del barco, permitiendo avanzar en la investigación.

Por último, el juego incorpora una mecánica que permite pasar de un *Memento Mortem* a otro al investigar la muerte de un personaje que falleció en el mismo instante mediante un rastro de partículas que conduce hasta el cadáver correspondiente. A nivel sistémico, esto genera una **dinámica** que guía al jugador hacia una nueva ubicación del barco, evitando que se desoriente. Además, sirve como un recurso narrativo para situar en el *presente diegético* (Planells, 2015, pág. 210) de la investigadora los cuerpos de personajes que, en su momento, pudieron haber encontrado la muerte en un lugar distinto a la embarcación.



Rastro de partículas

Siguiendo con las dinámicas, el uso de las animaciones de la mano y efectos visuales de partículas dan *feedback* al jugador para saber qué elementos son interactivables. Toda información que el jugador recoge y que es mostrada en el diario de investigación conforma la mecánica clave del videojuego, exponiendo un rompecabezas en el que se debe hacer confluir distintos elementos relativos a la muerte de los personajes para que su sino sea averiguado.

En cuanto a la **estética**, esta la podríamos clasificar en la categoría del **descubrimiento** (Planells, 2015, pág. 171-173) y de la **fantasía** (Planells, 2015, pág. 156-157). Pese a que se podría argumentar que entra en la categoría de narrativa en lugar de la de fantasía, su naturalidad fragmentada y carencia de arcos dramáticos bien definidos hace que la interpretación detectivesca prime sobre el desarrollo de una historia concreta. Más concretamente, la sensación de ardua **investigación** que pretende evocar radica en la inmensa cantidad de posibilidades disponibles, la mayoría de las cuales funcionan como elementos de distracción para impedir la resolución por “fuerza bruta”. Aunque este enfoque es comprensible, conlleva que muchas muertes deban deducirse por descarte, requiriendo una gran atención al detalle y un alto nivel de elucubración, lo que se aleja de una experiencia de investigación lineal centrada en la resolución directa de los *Memento Mortem*. No obstante, el hecho de que ningún evento tenga una delimitación temporal, es decir, que no existan *scripted events*, refuerza la sensación de control para el jugador, quien dispone de todo el tiempo que considere necesario para resolver el caso. Una vez más, las piezas están ahí; solo es cuestión de encajarlas.

2.2. Modelo MDA en *Dredge*

La **mecánica** principal de *Dredge* involucra la pesca y exploración combinada con la gestión de recursos y habilidades. Por un lado, la mecánica del tiempo avanza con acciones como mover el barco o pescar, funcionando como un incentivo para que el jugador participe en el minijuego de pesca, presionando las zonas verdes para acelerar el proceso o limitando su radio de exploración. Por otro lado, la mecánica de puzzle en la bodega establece una interrelación entre la captura de peces y objetos, su venta en puerto y la mejora del barco. A esto se suma el “limitador espacial” impuesto por la capacidad de la bodega y el “limitador temporal” representado por el peligro de la noche, lo que refuerza las razones por las cuales el jugador querría regresar a tierra firme.



Mecánica de tiempo y pesca

A nivel sistémico **dinámico**, el jugador evita asumir el peligro nocturno, ya que conlleva el riesgo de daños en el casco del barco, lo que podría resultar en la pérdida de cargamento e incluso en el fracaso de la partida. No obstante, el juego introduce diversos incentivos a lo largo de la experiencia para que el jugador deba enfrentarse a este riesgo. Entre ellos, destacan las *aberraciones de criaturas*, que representan un botín de mayor valor, generando así un dilema estratégico entre la seguridad y la recompensa.

En cuanto a las **estéticas**, los propios creadores del juego mencionan en una entrevista en el canal *Noclip* que su proyecto se enfoca en generar tensión en lugar de sustos repentinos (Joel Mason, en *Noclip*, 2024). “El diálogo siniestro, los espejos rotos y el contraste entre el día y la noche contribuyen a la atmósfera espeluznante” (Joel Mason, en *Noclip*, 2024). Además, en un inicio, también se consideró evitar posicionar al jugador en el mapa para aumentar la sensación de desorientación, pero el **playtesting** reveló que esto resultaba excesivamente frustrante.

Académicamente, esta experiencia se podría clasificar en las mismas categorías que *Return of the Obra Dinn*: **descubrimiento** y **fantasía**. En este caso sí que se percibe con mayor presencia una estética narrativa, puesto que la historia es más explícita, pero, dado que no es la piedra angular alrededor la cual radica la experiencia, no se ha considerado una estética catalogable para este apartado.

3. Análisis del Mundo Ludoficcional

3.1. Las dimensiones de *Return of the Obra Dinn*

En la dimensión **material**, *Return of the Obra Dinn* se estructura sobre la base de personajes ya fallecidos, con acciones *transitivas*, como la interacción con los recuerdos, e *intransitivas*, como la reflexión sobre las pistas (Planells, 2015, pág. 245). Según explica su desarrollador en una entrevista para el medio *La Playade*, la idea de que la investigadora de seguros sea alguien que no busca comprender el "big picture", sino centrarse en los tripulantes del navío, le pareció una decisión ideal para establecer un objetivo claro al jugador, determinando así las mecánicas del videojuego. Su intención era narrar una historia humana en un mundo *multipersonal* (Planells, 2015, pág. 234), centrada en las relaciones de los personajes fallecidos, en lugar de desarrollar un relato basado en hechos fantásticos. Además, esta concepción del personaje investigador fue clave para la construcción de la narrativa y la atmósfera del juego, donde la historia general no es el fin en sí mismo, sino un medio para conocer a los personajes.



Introducción del juego al personaje

A nivel **formal**, *Return of the Obra Dinn* emplea un lenguaje visual monocromático pixelado, evocando la estética de un archivo histórico y reforzando la sensación de misterio. Curiosamente, lo primero que surgió en la ideación del juego fue su estilo visual (Pope, en *La Playade*, 2019) y después su género. No es de extrañar, puesto que la *indefinición del píxel* (Adrián Suárez, en *Nuevebits*, 2021) genera ausencia de detalles en las imágenes y la ambientación, permitiendo que el jugador complete mentalmente los espacios vacíos y participe activamente en la reconstrucción de la historia. Este es uno de los aspectos de los que Lucas Pope se siente más orgulloso; haber logrado generar un vínculo emocional entre los jugadores y los personajes, partiendo de elementos tan simples como una fotografía y una tarea.

A nivel **sonoro** cuenta con una banda sonora exquisita que varía dependiendo de la muerte que se está presentando. Este enfoque refuerza la experiencia del jugador, ya que es él quien determina el ritmo y el orden en que se descubren los *Memento Mortem*. Además, este modo de presentar la música contribuye a que cada momento se perciba como un evento especial y místico, enfatizado por el uso recurrente de un sonido de transición que representa la activación del reloj. Asimismo, el juego emplea un leitmotiv específico para acompañar la revelación de nueva información en el diario, reforzando la coherencia sonora de la experiencia.

En cuanto a la dimensión **dramática**, *Return of the Obra Dinn* presenta una narrativa fragmentada, en la que el jugador reconstruye los eventos a medida que avanza en la investigación. La historia se desarrolla en un navío con una trama fantástica, pero su estructura ha sido deliberadamente distorsionada, tanto en el orden en que se descubren los eventos, que no sigue una línea cronológica, como en la ausencia de una introducción previa sobre los personajes y los elementos fantásticos que aparecerán. Esta elección obliga al jugador a reconstruir la historia pieza por pieza, interpretando los acontecimientos a partir de la observación y la deducción. Se trata de una fórmula de narrativa interactiva que se ha popularizado en el medio, especialmente en los videojuegos de *FromSoftware*, donde la historia se presenta de manera no lineal y se incentiva el descubrimiento activo.

En cuanto a la historia, el juego se sumerge poco a poco en un relato de terror cósmico y elementos sobrenaturales, en la que se transita desde una psicosis en alta mar hasta eventos horripilantes protagonizados por seres de las profundidades. El creador comentó (Pope, en *Ars Technica*, 2019) que, dado que las mecánicas del juego dependen profundamente de la semántica de las palabras mostradas, el trabajo de localización se convirtió en un verdadero desafío, especialmente al desarrollarse en un contexto histórico y trascontinental donde los matices del lenguaje son esenciales para descubrir los sinos de los personajes.

3.2. Las dimensiones de *Dredge*

La **dimensión material** de *Dredge* se manifiesta como un entorno marítimo en el que se desarrollan acciones de pesca. Desde el punto de vista de los personajes, el jugador encarna a un pescador anónimo, cuya apariencia visual es mínima y cuya biografía se construye indirectamente a través de la exploración y la interacción con otros personajes. La *definición ficcional* del protagonista, más funcional que narrativa, se apoya en la mecánica de gestión de recursos y la toma de decisiones, estableciendo su motivación principal: sobrevivir, pagar su deuda y mejorar su embarcación para expandir su exploración.



Enciclopedia marina

El juego incorpora una *enciclopedia marina*, donde se registran todas las especies descubiertas a lo largo de la exploración. Esta mecánica de recolección y coleccionismo no solo añade un objetivo adicional para el jugador, sino que también actúa como un incentivo para fomentar la exploración y la experimentación con diferentes técnicas de pesca. Además, funciona como una herramienta útil para despertar la **curiosidad**, motivando al jugador a descubrir todas las especies disponibles y profundizar en el mundo del juego, ampliando así su inmersión en la experiencia.

En el aspecto **formal**, *Dredge* se apoya un recurso fílmico, en el horror sugerido, donde la ausencia de información incrementa la tensión narrativa, permitiendo que la imaginación del jugador complete los vacíos y refuerce la sensación de inquietud.

El *estilo artístico* del juego surgió como resultado de las limitaciones del equipo, pero su ejecución logró un equilibrio efectivo entre lo caricaturesco y la inquietud inherente a su ambientación. Este contraste no solo contribuye a la identidad visual del juego, sino que también intensifica la sensación de lo desconocido y lo perturbador. En cuanto al diseño de los peces, *“estos se basan en especies reales que habitan en entornos similares a los biomas del juego”* (Noclip, 2024, min. 27:12). Sin embargo, las aberraciones *“introducen una dimensión grotesca, lograda a través de la manipulación de sus formas y la incorporación de rasgos humanos, reforzando el horror cósmico y la sensación de lo antinatural”* (Noclip, 2024, min. 28:24).

A nivel **sonoro**, la música que se reproduce en los poblados al atracar el barco transmite una sensación de tranquilidad y seguridad, contrastando con la hostilidad del mar abierto. Estos espacios se convierten en refugios auditivos y narrativos, ofreciendo un respiro ante la constante amenaza que acecha en alta mar.

Respecto a la dimensión **dramática**, nos podemos enfocar en la mecánica del tiempo: los cambios de tono que esta provoca genera una estructura rítmica que refuerza la sensación de seguridad temporal y la tensión creciente a medida que cae la noche, generando un contraste narrativo entre la exploración controlada y la incertidumbre de lo desconocido.

El juego emplea la segunda persona en su narración, lo que potencia la inmersión del jugador y matiza sus sensaciones dentro del mundo. La estructura de los diálogos, con personajes que se expresan de manera escueta y enigmática, deja espacio para la interpretación y la imaginación del jugador, aunque en ocasiones se percibe una falta de profundidad en las opciones del árbol de diálogo, lo que refuerza la sensación de aislamiento y desconexión con el mundo.

Desde una perspectiva estructural, la *narrativa orientada a objetos* (Planells, 2015, pág. 208) se apoya en fragmentos dispersos que el jugador reconstruye de forma no lineal. Esto se manifiesta en el uso de mensajes en botellas, que funcionan como un recurso de narrativa ambiental y aportan contexto sobre el pasado de los eventos. Además, el juego ofrece dos finales, reforzando la idea de que las decisiones del jugador y su ventana de contexto influyen en el desenlace de la historia. De hecho, en relación con este tema, uno de los temas más intrigantes es la culminación de la relación entre la alucinación del personaje y la realidad del mundo.



Enciclopedia marina

La relación de la figura del Colecionista y la del Pescador resulta representar dos identidades de una misma persona en estado de paranoia. Esta dualidad se evidencia en la percepción de ciertos elementos, como la puerta del Colecionista, que, en realidad, es un espejo, sugiriendo que el viaje del protagonista es tanto físico como psicológico y que culmina, así, con el final de la tragedia al más puro estilo “lovecraftiano”, independientemente de las decisiones que se tomen.

4. Propuestas de Modificación

4.1. *Return of the Obra Dinn*

La propuesta para variar la experiencia lúdica de *Return of the Obra Dinn* (que no hacerla mejor) que se presenta aquí consistiría en introducir un sistema de eventos emergentes, alterando su **MDA**, haciendo que ciertos recuerdos pudieran alterarse dependiendo del orden en el que se descubriesen. Esto generaría una experiencia de investigación más flexible, dando mayor rejugabilidad y complejidad al análisis de las pistas. Para esta propuesta sería necesario, por lo tanto, cambiar radicalmente la manera en la que se estructura el diario, pasando de un formato lineal preestablecido a una suerte de tablero de investigación en el cual el jugador podría entretejer las relaciones entre los fallecidos, los testigos, las armas y las ubicaciones. Esta mecánica está presente, por ejemplo, en videojuegos de la compañía *Frogwares*, como *The Sinking City*.



Mecánica de detective de *The Sinking City*. Screenshot de 3DNews

La diferencia fundamental entre esta propuesta y la mencionada radica en su impacto en la esfera **ludoficcional**; puesto que dependiendo de las elucubraciones del jugador se generarían *Mementos Mortem* distintos, esto implicaría que los hechos del pasado estarían viéndose alterados dependiendo de la construcción histórica del presente de la investigadora. Esta alteración de la línea cronológica de la narrativa por medio de las decisiones del jugador se ha explorado en videojuegos como *The Cosmic Wheel Sisterhood* (2023), y provocan una reflexión sobre nuestra realidad bastante profunda para el jugador.

4.2. Dredge

Una interesante alteración en el **MDA** de Dredge podría consistir en agregar un sistema de cordura donde las decisiones del jugador afectasen a su percepción del mundo, determinando así la creación de visiones alucinatorias y de terror. Este sistema de medición no tendría por qué ser explícito (como los comúnmente utilizados medidores de karma), sino que podría ser *información incompleta* (Planells, 2015, pág. 111-112); una medida interna del sistema de cuyas modificaciones el jugador únicamente percibiría sus efectos. Un ejemplo de esta tipología de información aplicada a un caso similar podría ser el sistema de *lucidez* de *Bloodborne* (2015), donde el jugador adquiere un recurso del cuál desconoce su uso pero afecta gravemente en la experiencia lúdica.



“Barra de karma” de RDR2



Escena de *Bloodborne* que se desbloquea con 40 de *lucidez*

Este añadido resulta en un impacto en el **mundo ludoficcional** del videojuego, ya que acrecienta el concepto de la paranoia del personaje y no tanto la de un mundo oscuro. Esto desembocaría, por lo tanto, en que la experiencia se sentiría más cercana en lo dramático a un relato psicológico que fantástico. Idealmente, esto desencadenaría una reacción en el jugador de constante duda del *mundo primario* en el que se encuentra (Planells, 2015, pág. 213-216), rompiendo constantemente el “pacto de suspensión de la incredulidad” entre el desarrollador del juego y quien lo experimenta. De esta manera, se potenciaría la dimensión psicológica del horror, dando mayor peso a la exploración nocturna y aumentando la inmersión del jugador en Dredge.

5. Referencias

5.1. Bibliografía

1. Planells, A.: "Diseño de juegos orientado al sistema lúdico". A: Aranda. D. (2015). Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Barcelona: UOC.

5.2. Filmografía

1. Kanki Podcast. (2024, November 5). ¿QUÉ ES LA NARRATIVA? [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=L8BiQ1elrBY>
2. Noclip. (2024, August 13). The Design of Dredge - Noclip documentary [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=yXQipk_mBAo
3. La Playade. (2019, January 15). Interview Lucas Pope (Return of the Obra DinN) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=O4WfXBaD9wg>
4. Nuevebits. (2021, September 28). El PIXELITO - Narrativa, interacción y Recursos expresivos en la HISTORIA del VIDEOJUEGO (Capítulo 1) [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=zWTEPx1AgxE>
5. Ars Technica. (2019, May 21). How localizing return of the Obra DinN nearly sunk the game | War Stories | Ars Technica [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=OMi6xgdSbMA>

5.3. Ludoteca

1. Frogwares. The Sinking City. Bigben Interactive, 2019. Disponible en Steam: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/750130/>
2. Deconstructeam. The Cosmic Wheel Sisterhood. Devolver Digital, 2023. Disponible en Steam: https://store.steampowered.com/app/1340480/The_Cosmic_Wheel_Sisterhood/
3. Rockstar Studios. Red Dead Redemption 2. Rockstar Games, 2018. Disponible en Rockstar Games: <https://www.rockstargames.com/es/reddeadredemption2>
4. FromSoftware. Bloodborne. Sony Computer Entertainment, 2015. Disponible en PlayStation: <https://www.playstation.com/es-es/games/bloodborne/>